

GAME BOY ADVANCE

AGB-B46E-USA



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEMS.**



**THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE
WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE
GAME LINK CABLE.**



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

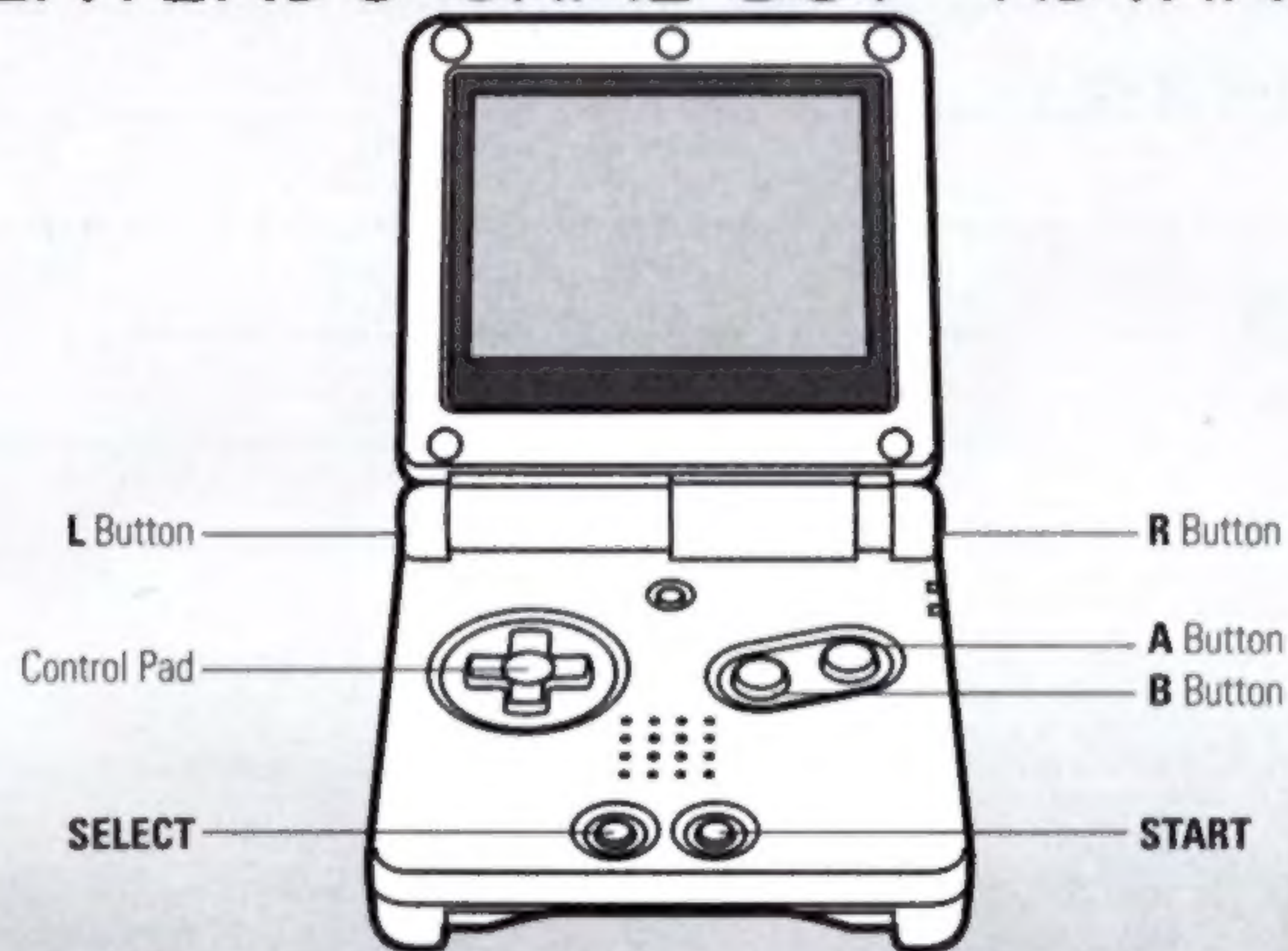
STARTING THE GAME	4
COMPLETE GAME CONTROLS.....	5
PLAYING THE GAME.....	5
CREATE YOUR SIM	6
STRANGETOWN: SIMSATIONAL TELEVISION	8
PEAK PERFORMANCE	11
CONVERSATIONS.....	12
UNCOVERING STRANGETOWN'S SECRETS	13
MAKE SOME SIMOLEONS!.....	13
HINTS AND TIPS	15
2-PLAYER LINK MODE.....	16
LIMITED 90-DAY WARRANTY.....	17

La version française commence à la page 20.

Check out EA™ online at www.ea.com.

STARTING THE GAME

NINTENDO GAME BOY® ADVANCE



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert *The Sims™ 2* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Legal screen appears.
4. Press the **A** Button to advance to the Title screen.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu.

COMPLETE GAME CONTROLS

Walk	+ Control Pad
Use object/tool/Talk to NPC	A Button
Run	B Button
Wave hello	L Button
Arm shovel/super drencher	R Button
In-Game Options screen	SELECT
Props, Plot Points, Cast, and Skills screens	START

PLAYING THE GAME

Daddy Bigbucks is jumping on the reality TV bandwagon. He blanketed the town with hidden cameras to capture the goings-on in Strangetown. But to ensure that viewers are riveted to his reality show, he's enlisting the help of your Sim. It's up to them to liven things up and make things happen...to the unsuspecting townspeople. Daddy Bigbucks provides the plot points, your Sim ad libs their way through the ups and downs of this "unscripted" series.

CREATE YOUR SIM

Your Sim is the newest and hottest star to hit TV. So choose your Sim's name, gender, skin tone, hairstyle, hair color, clothes, and aspiration thoughtfully to be sure you cast the part correctly.

Game Screen



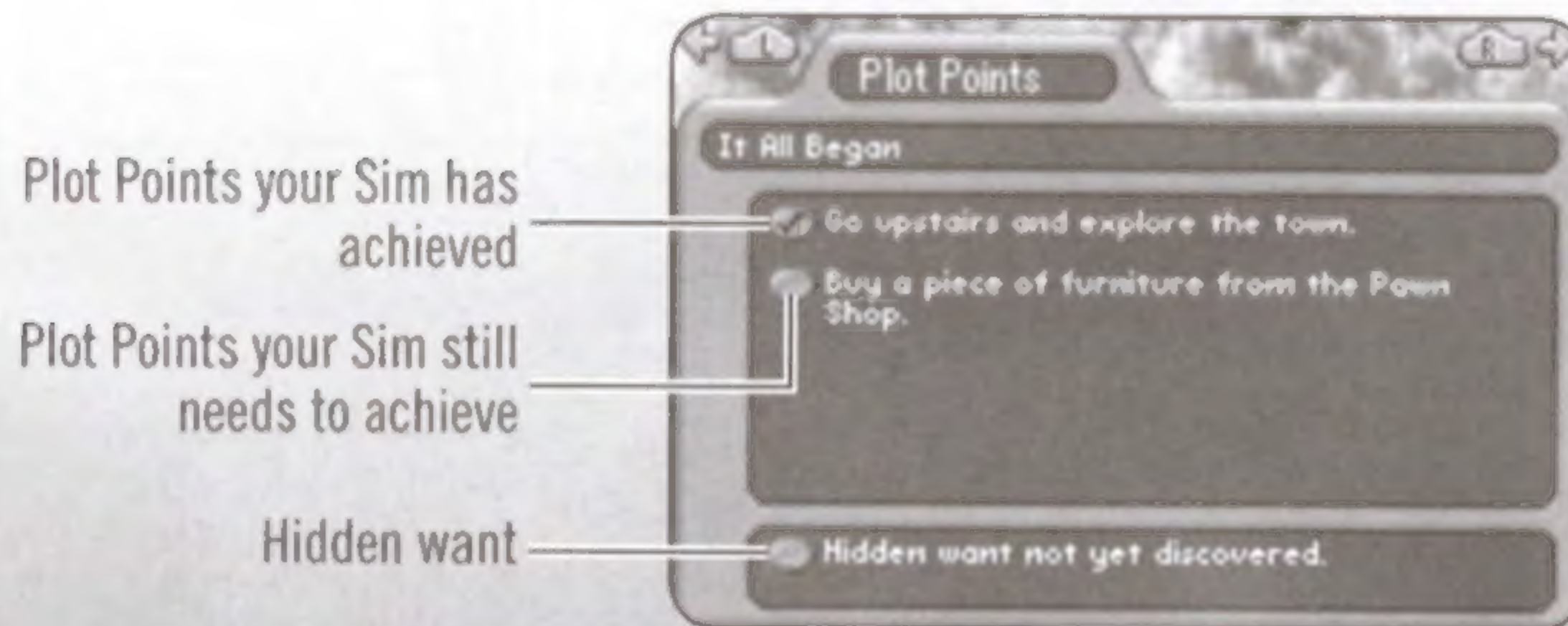
Props Screen



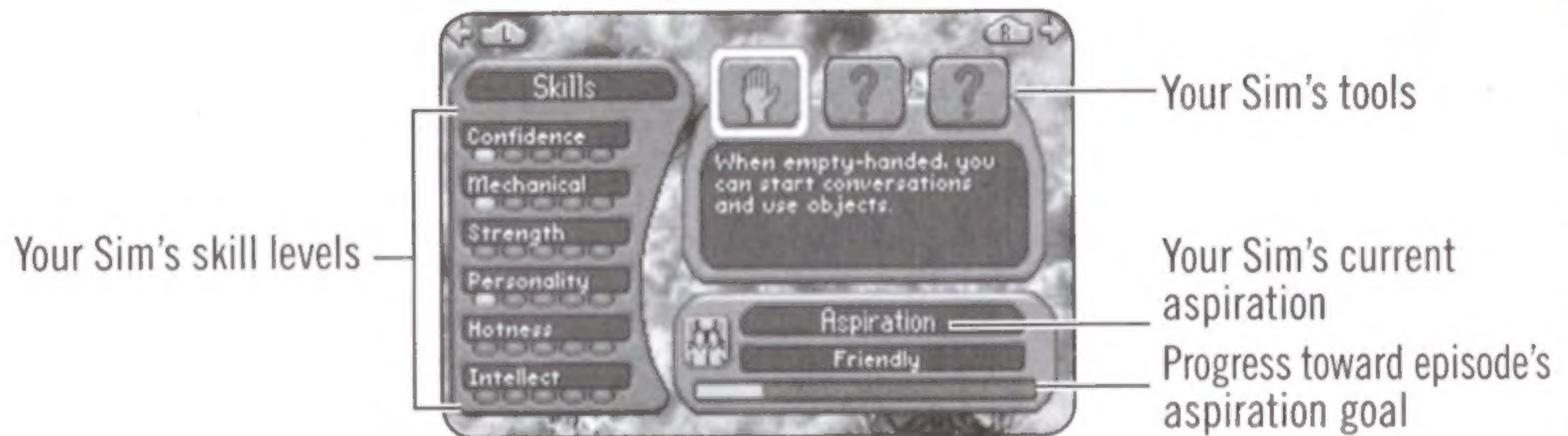
Cast Screen



Plot Points Screen



Skills/Aspirations Screen



STRANGETOWN: SIMSATIONAL TELEVISION

From the pilot to the finale, your Sim's aspiration and their actions help shape the story that unfolds in this wacky reality show.

Rating Points

You earn Rating Points for each episode depending on how your Sim did completing goals, fulfilling their aspirations, running errands, and finding hidden wants.

The Boardroom

After each episode, Daddy Bigbucks meets with you in the boardroom to discuss the show. At this meeting you can spend your Rating Points on "twists" for your TV program. There are six twists and nine new social moves that you can purchase.

THE EPISODES

Four of the episodes must be unlocked. Those episodes are indicated by light blue text in the Episode Select screen. The reunion show is unlocked by linking with another Game Boy® Advance (see p. 16).

Buried by the Mob

Mobster Frankie Fusilli has a favor to ask of just about everyone in town. Where do your loyalties lie?

What Digs Beneath

Something strange is lurking under the arid sands of Strangetown. Is it a friend...or a foe?

Aliens Arrived

The shrewd Emperor Xizzle launches a full scale invasion—with a twist: you may not be able to find his army. Be careful!

Blackout!

A suspicious power failure at the Nuclear Plant raises questions of sabotage. Is the guilty party one of your friends? Or are greater forces at work?

A Brand New Scent

Kayliegh Wintercrest's sweet new perfume has surprising effects on the single men of Strangetown.

The New Cola

A delicious new cola with a secret formula has an unexpected effect on your Sim.

There Was This Mummy

When things start disappearing in Strangetown, your Sim vows to unravel the cause.

Triassic Trouble

Oops! Honest Jackson has misplaced a dinosaur. Or, rather, its bones. Your Sim can help him recover the pieces.

The Doomed Earth

An errant asteroid hurtles towards earth, much to Emperor Xizzle's delight. Stop this natural disaster before it's too late!



It All Came to an End

In a scheme for higher ratings Daddy Bigbucks decides a tragedy should befall Strangetown in this season-ending cliffhanger!



A Very Special Reunion

Five years after the final episode, it's time to capitalize on Strangetown's growing cult status. Can you say "Very Special Reunion Show"? Help Kent Hackett find Strangetown's best loved stars and most reviled villains for one last action-packed adventure!

SAVING AND LOADING

Better than outtakes or reruns, save your Sim's progress and episodes and then you can pick up where the series left off next time you play.

To save a game, choose **SAVE GAME** from the In-Game Options screen menu. Then choose a slot to save your game to and press the **A** Button.

To load a saved game, choose **LOAD A SIM** from the Main menu. Select the Sim you want to load and press the **A** Button.

PEAK PERFORMANCE

Your Sim's urgencies and social success all affect how well they perform in each episode of Strangetown. To maximize their performance, keep them pleased as punch by minding their Performance Meter.

PERFORMANCE QUALITY

A happy Sim is on their toes and can improvise better. Make sure that your Sim has fun and minds their urgencies to keep their meter in the green. When bad things happen to your Sim, their Performance Meter depletes (unless they do things to raise it). If it gets really low and bottoms out, they are completely distracted from their performance ... and just might need some time off to regain their star presence.

When a conversation with another Sim goes badly, your Sim also suffers a decline in their performance. So be careful whose toes you step on when talking the talk.

Certain needs or urgencies must be tended to immediately. These include using the toilet, showering, eating, drinking, and sleeping. If one of these urgencies comes up (indicated by an icon over your Sim's head), your Sim's Performance Meter falls fast. Attend to those urgent calls to keep your Sim's performance tip-top.

ASPIRATIONS

You choose your Sim's aspiration when you create them. Your Sim aspires to be friendly, romantic, or intimidating. To change your Sim's aspiration between episodes, choose CHANGE CLOTHES on the Boardroom menu and then access the Aspirations screens.

Passing Out

A few things can cause your Sim to pass out. Sims may faint when they're too near open flames or if they get zapped by electricity. If your Sim passes out, they awaken in the boardroom, mostly recuperated.

CONVERSATIONS

Talking to another Sim increases your Sim's relationship with that NPC. If your Sim fills the NPC's Plum-bob, they win the social battle and their relationship with that Sim increases one level on their selected social path (friendly, romantic, or intimidating).

Press the **L** Button to wave to another Sim when they're within range.

What's up? Ask about what is on another Sim's mind.

Friend Conversation Get along well enough with a Sim and you might make a friend.

Romance Conversation Sweet talk a Sim you've taken a shine to and see if you can't become more than just friends.

Intimidate Conversation Prove you're tough enough to put a Sim in their place. If you really shake them up, you might make an enemy.

Give Item The right gift can not only greatly affect another Sim's mood, but can help turn that Sim into a best friend, a soul mate, or an archenemy.



- When the Plumb-bob fills up, your Sim's relationship with that NPC advances in the type of social they initiated (friendly, romance, or intimidating). Your Sim can have only one type of relationship with an NPC at a time.

Some conversation options can hugely embarrass your Sim if they go badly. These are marked with a red X. If your Sim uses one of these and suffers a humiliating outcome, that option is unavailable for 12 hours.

UNCOVERING STRANGETOWN'S SECRETS

Each NPC in Strangetown has a deep, dark secret that they carry around. Getting acquainted with these Sims and reaching the top of the interaction ladder may break down the barriers so that they're comfortable telling your Sim their hidden secret. Start delving—you never know what you might find!

MAKE SOME SIMOLEONS!

There are several ways to add to your Sim's personal wealth. Cash in collectibles, play some minigames, sell objects at the pawn shop, or hawk goods during a commercial break minigame.

COLLECTING

Pick up collectibles and then trade them in at the Nuclear Plant for Simoleons. Chug Chug Cola Cans, Cow Bells, Nuclear Fuel Rods, and Alien Spaceship Parts all add up to money in your Sim's pocket. So keep your eyes peeled for these valuable odds and ends.

MONEY MAKER MINIGAMES

Your Sim can also earn Simoleons by playing minigames. There are five minigames and two product placement commercials that your Sim can play to build up their stash of cash.

Bigfoot Love Chickens Feed finicky Bigfoot the correct combination of colored chickens to nab some cold cash.



Cattle Cleanup Sweep through the cow pasture and scoop up as many cow pies (think poo, not pastry!) as you can.



Canyon Jumping Build up speed and use your wings wisely. Speed is not as important as out-jumping the other competitor. The longest jump lands more Simoleons.



Chop Shop Grab parts off the conveyor belt and sort them correctly. Your pay reflects the lowest number of parts sorted in one category, so don't focus on one part and neglect the others.



Keelhaulin' Cards Play your cards right to make pirates walk the plank. Play three of the same card to send that pirate to his watery grave.



COMMERCIAL BREAK MINIGAMES

Car Commercial

Advertise the new trendy and stylish Rapido Italiano! It's your Sim's job to show off that car. When certain features are announced, you earn bonus points for performing feats which demonstrate that feature.



King Chug Chug Commercial

Your Sim must run away from the King Chug Chug Mascot. With a cola in their hand. As they run, pressure builds up in the soda. Sipping the soda decreases the pressure. If the pressure builds too high, the cola explodes and they're caught. Watch out for crates of cola that can trip your Sim.



HINTS AND TIPS

Errands

Running errands for other Sims can not only lead to a ratings windfall, but also makes the two NPC Sims involved more likely to be affected by any social moves that your Sim performs on them for 24 hours. Careful though—if you fail to complete your errand those Sims will be miffed and not so likely to accept your Sim's social advances.

Waving

Not sure who to talk to? Try waving (press the L Button) at the NPCs around town. If they have information relevant to your plot points, an exclamation point appears above their heads when they wave back.

Hidden Wants

Each episode has a hidden side quest. Pay attention to the NPC text hints to find the hidden want.

2-PLAYER LINK MODE

You can play with a friend by linking your Game Boy Advance systems.

Select MINIGAMES from the Main menu to begin a 2 Player Link mode match. If no other player is detected, a message appears saying "Waiting to connect." Please make sure that a Game Boy[®] Advance Game Link[™] cable is attached to both systems.

Linking up unlocks a new bonus episode!

Minigames

Three of the minigames—Cattle Cleanup, Keelhaulin' Cards, and Canyon Jumping—can be played with another player. Link up with a friend to play head-to-head. See *Money Maker Minigames* on p. 14 for more information.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from purchase, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow a limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts warranty shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is voided and you will need to follow the instructions for return after the 90-day warranty period for a strong price. And that you send your products using a traceable means so that Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: (650) 628 1900

EA Warranty Information

Online Self Help Knowledgebase and Email – You can access our Self Help site online and browse through our extensive knowledgebase, or submit a question to our warranty department:

<http://techsupport.ea.com>

Automated Warranty Information – You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

(650) 628-1900

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://techsupport.ea.com>

Telephone Support Technical Support is also available from 8am to 6pm PST by calling us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices:

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia** For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE 1 902 261 660 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM - 8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, The Sims, Max's and the Max's logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ and Max's™ are Electronic Arts™ brands.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's Technical Support or Customer Service department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. Titles, artwork and other protected materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- **Ne rechargez pas les piles.**
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a est fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.

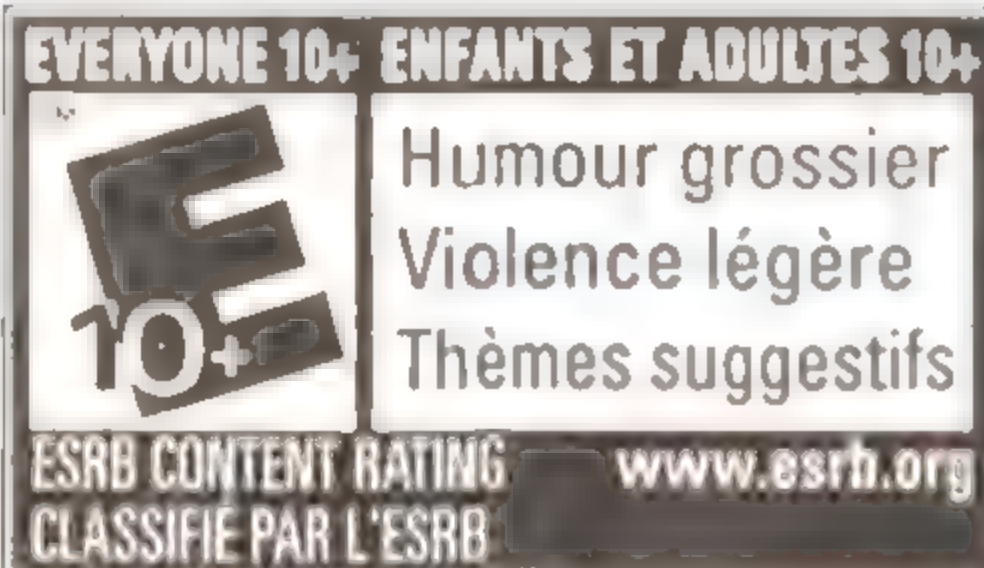


Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC LES APPAREILS DE JEU VIDÉO PORTATIFS GAME BOY® ADVANCE ET NINTENDO DS^{MC}.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



SOUS LICENCE DE

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

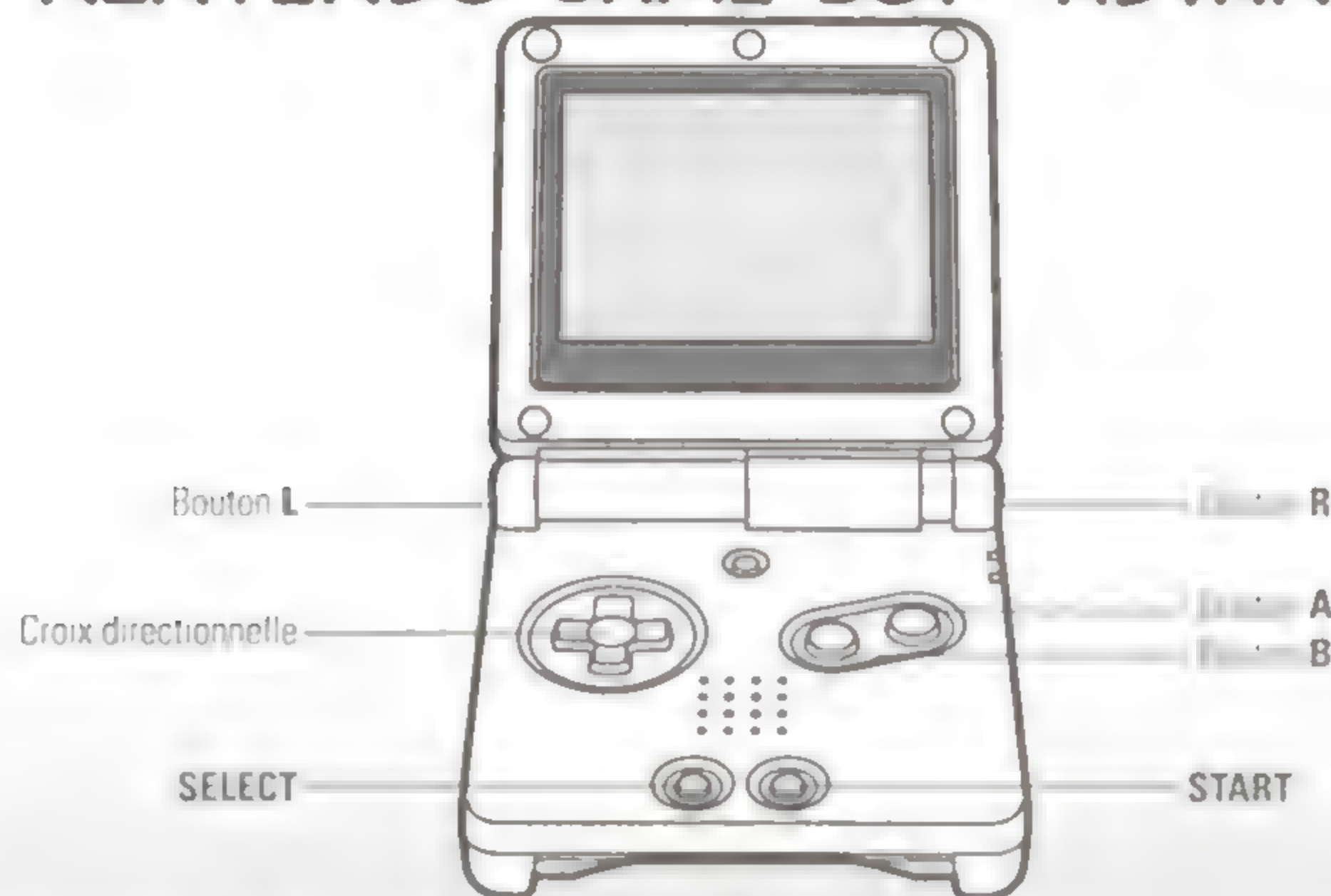
TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	24
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	25
COMMENT JOUER	25
CRÉATION D'UN SIM	26
ZARBVILLE : TÉLÉVISION SIMSATIONNELLE	28
PERFORMANCE	31
CONVERSATIONS	32
DÉCOUVRIR LES SECRETS DE ZARBVILLE	33
FAITES DES SIMFLOUZ!	34
TRUCS ET ASTUCES	36
MODE LIAISON 2 JOUEURS	37
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	38

Visitez EA^{MD} en ligne à l'adresse www.ea.com.

POUR COMMENCER

NINTENDO GAME BOY® ADVANCE



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *The Sims*™ 2 dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Marcher	+Croix directionnelle
Utiliser un objet/outil/Parler à un Sim	Bouton A
Courir	Bouton B
Envoyer la main	Bouton L
Pelle/Super-pulvérisateur	Bouton R
Écran Options instantané	SELECT
Écrans des accessoires, des points de scénario, de distribution et des compétences	START

COMMENT JOUER

Guillermo Péhas attaque le monde de la télé réalité. Il a installé des caméras cachées partout dans la ville pour filmer tout ce qui se passe à Zarbville. Pour s'assurer que les téléspectateurs écoutent son émission, il demande à votre Sim de l'aider. Leur tâche est de rendre la vie à Zarbville plus excitante et provoquer des événements... impliquant les habitants crédules de la ville. Guillermo Péhas fournit les scénarios, votre Sim improvise pour passer à travers les hauts et les bas de la série.

CRÉATION D'UN SIM

Votre Sim est la nouvelle vedette la plus populaire de la télévision. Choisissez le nom de votre Sim, son sexe, son teint, sa coupe de cheveux, la couleur de ses cheveux, ses vêtements et son aspiration avec soin pour vous assurer de créer la vedette parfaite.

Écran de jeu

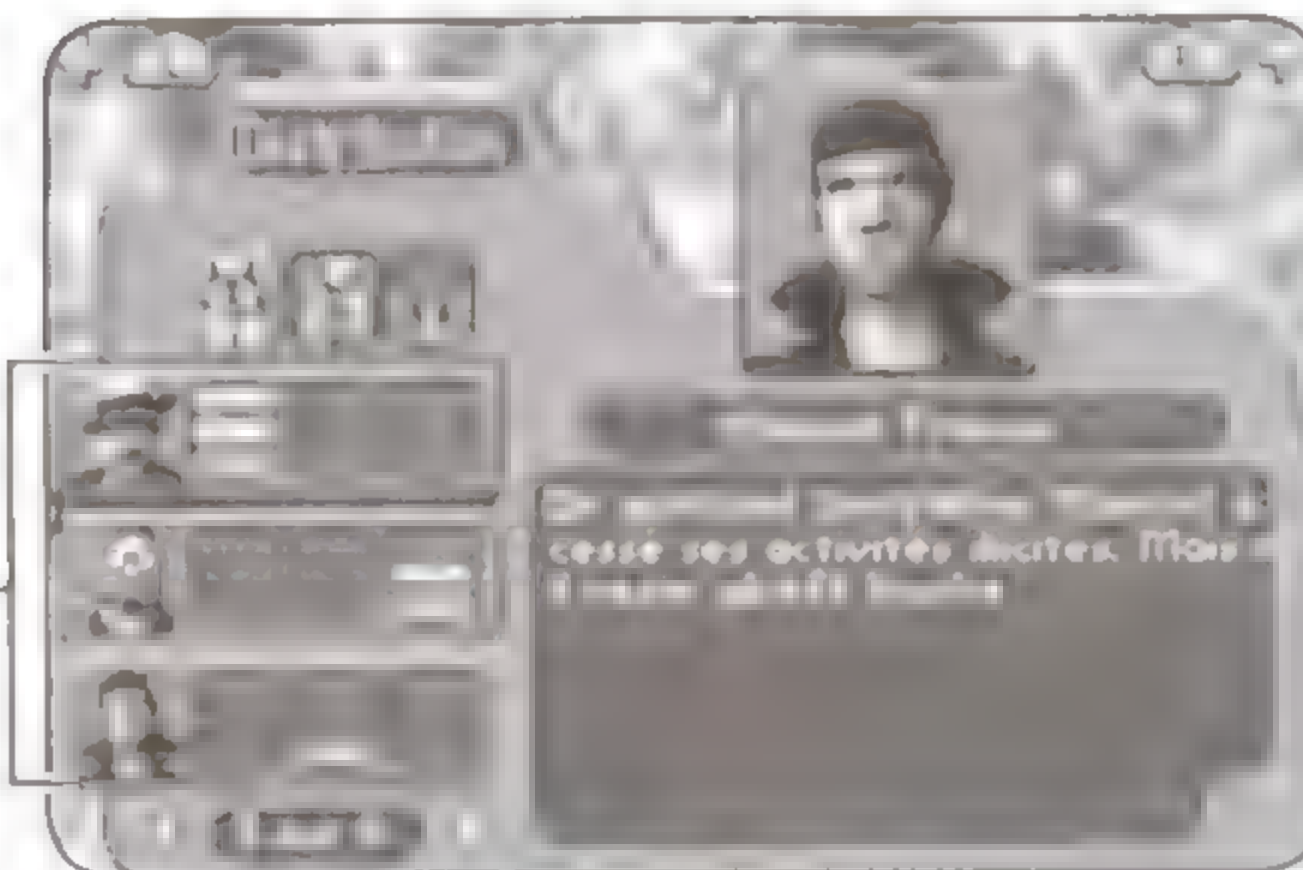


Écran des accessoires



Écran de la distribution

Les niveaux de relation que votre Sim a acquis.



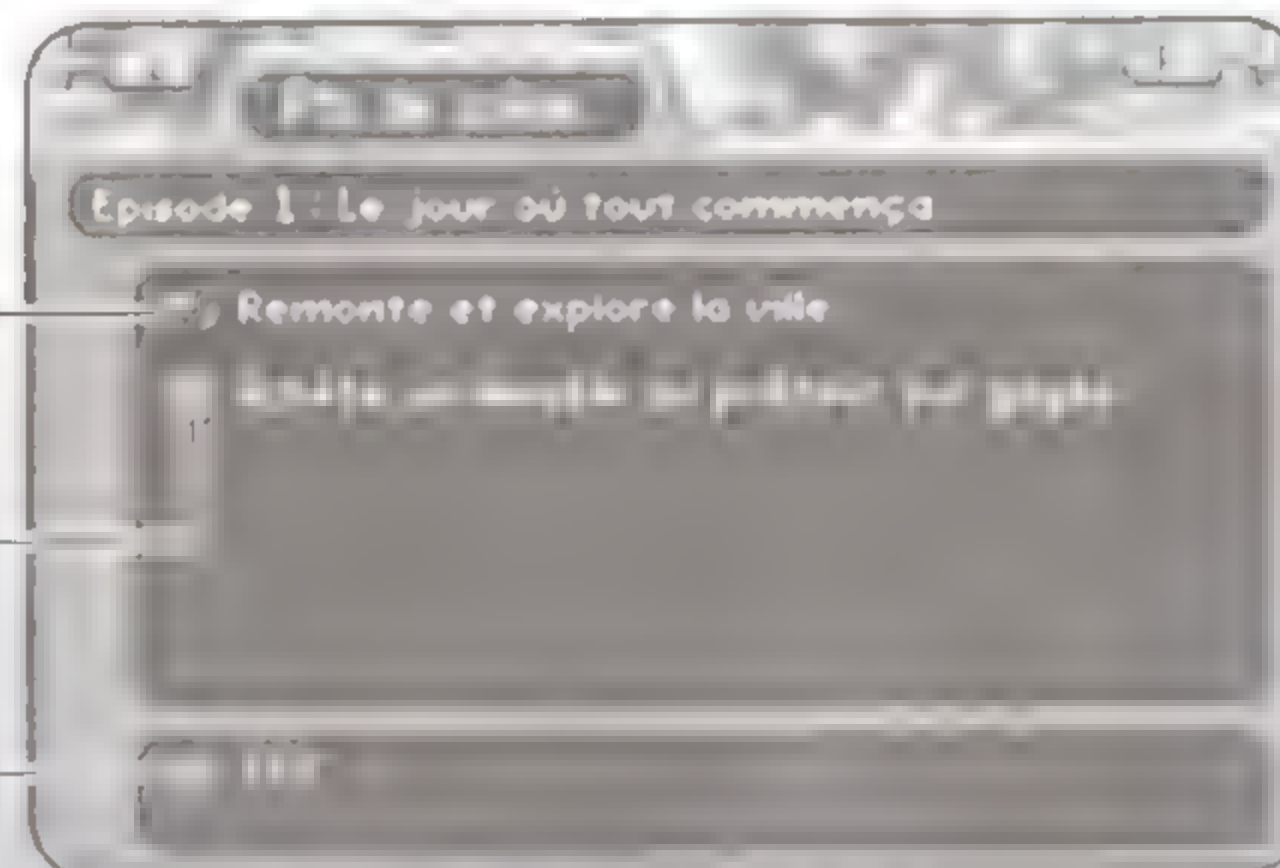
Les autres Sims que votre Sim a rencontrés et leurs bios

Écran des points de scénario

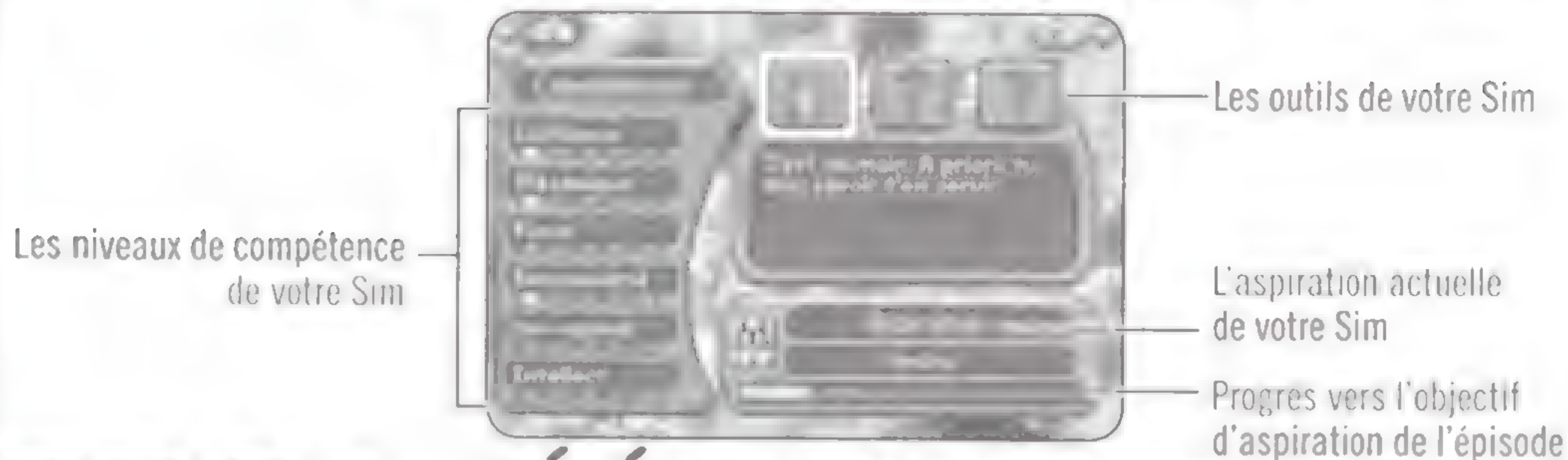
Les points de scénario que votre Sim a obtenus

Les points de scénario que votre Sim doit obtenir

Objectif caché



Écran des compétences/aspirations



ZARBVILLE : TÉLÉVISION SIMSATIONNELLE

Du pilote au dernier épisode, l'aspiration de votre Sim et ses actions aident à donner forme à l'histoire qui se développe dans cette série télévisée loufoque.

Points de classement

Vous obtenez des points de classement pour chaque épisode selon la performance de votre Sim en ce qui concerne l'atteinte de ses objectifs, les services rendus et la découverte des objectifs cachés.

Le bureau

Après chaque épisode, Guillermo Pehas vous rencontre dans le bureau pour discuter de l'émission. Lors de cette rencontre, vous pouvez utiliser vos points de classements pour développer des tournures pour votre série télévisée. Il existe neuf tournures et neuf nouvelles interactions sociales que vous pouvez acheter.

LES ÉPISODES

Quatre des épisodes doivent être déverrouillés. Ces épisodes sont indiqués par un texte bleu pâle à l'écran de sélection d'épisode. L'émission de rétrovilles est déverrouillée en liant votre appareil à un autre appareil Game Boy Advance (voir p. 37).

**Objet enterré
non identifié**

Le gangster Frankie Fusilli a des services à demander à presque tout le monde dans cette ville. Tout est question de loyauté...

**Les rats quittent
l'entrepôt**

Quelque chose d'étrange rôde dans le désert aride de Zarbville. Est-ce un ami... ou un ennemi?

 **Les extraterrestres
arrivent**

L'astucieux empereur Xizzle lance une invasion à grande échelle... Mais attention, il se pourrait que vous ne trouviez aucune trace de son armée. Soyez prudent!

Et la lumière... disparut


Une mystérieuse coupure de courant à la centrale nucléaire soulève la question du sabotage. S'agit-il d'une de vos connaissances? Ou bien est-ce l'œuvre d'ennemis plus nombreux?

Nouvelle fragrance

Le nouveau parfum sucré de Katia Sionnel a des effets surprenant sur les hommes célibataires de Zarbville.

**Une boisson
étonnante**

Une nouvelle boisson délicieuse faite d'une formule secrète a un effet inattendu sur votre Sim.

 **La momie de
Zarbville**

Lorsque des objets commencent à disparaître de Zarbville, votre Sim jure qu'il en trouvera la cause.

Chaos triasique

Oups! Paulo Norable a perdu un dinosaure. Ou, plutôt, sa carcasse. Votre Sim peut l'aider à retrouver les morceaux.

Terre en danger

Un astéroïde fonce droit sur la Terre, pour le plus grand plaisir de l'empereur Xizzle. Empêchez cette catastrophe naturelle avant qu'il ne soit trop tard!



Tout a une fin

Afin d'augmenter la cote d'écoute, Guillermo Péhas décide de terminer la saison avec une tragédie à Zarbville.



Une réunion très spéciale

Cinq ans après le dernier épisode, il est grand temps de capitaliser sur la popularité de la série culte. Une réunion très spéciale en effet! Aidez Rock Louzer à trouver les vedettes préférées de Zarbville et les méchants les plus détestés pour une dernière aventure remplie d'action!

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Mieux que les prises refusées et les reprises. Sauvegardez les progrès et les épisodes de votre Sim afin de continuer où vous êtes rendu la prochaine fois que vous jouez.

Pour enregistrer une partie, à partir de l'écran Options contextuel choisissez SAUVEGARDER. Choisissez ensuite un espace libre pour y sauvegarder votre partie, puis appuyez sur le bouton **A**.

Pour charger une partie sauvegardée, choisissez CHARGER UN SIM à partir du menu principal. Sélectionnez le Sim que vous désirez charger et appuyez sur le bouton **A**.

PERFORMANCE

Les urgences de votre Sim et sa popularité sociale ont un effet sur ses performances dans chaque épisode de Zorville. Pour maximiser sa performance, gardez-le satisfait en vous fiant à son indicateur de performance.

QUALITÉ DE PERFORMANCE

Un Sim heureux est toujours prêt à tout et improvise mieux. Assurez-vous que votre Sim s'amuse et s'occupe de ses urgences pour garder son indicateur dans la zone verte. Lorsque ça va mal dans la vie de votre Sim, son indicateur de performance se vide (sauf si il fait ce qu'il faut pour le remonter). Si l'indicateur baisse beaucoup et finit par se vider, votre Sim ne se concentre plus du tout sur sa performance et il doit prendre des vacances pour récupérer et rétablir sa présence de star.

Lorsqu'une conversation avec un autre Sim tourne au vinaigre, la performance de votre Sim baisse. Alors faites attention à qui vous parlez et de quoi vous parlez.

Certains besoins et certaines urgences doivent être pris(es) en charge immédiatement. Ceux-ci comprennent l'utilisation d'une toilette, prendre une douche, manger, boire et dormir. Si une de ces urgences se produit (indiquée par une icône au-dessus de la tête de votre Sim), l'indicateur de performance de votre Sim baisse rapidement. Occupez-vous de ces urgences pour maintenir la performance maximale de votre Sim.

ASPIRATIONS

Vous choisissez l'aspiration de votre Sim lorsque vous le créez. Votre Sim aspire à être amical, romantique ou intimidant. Pour changer l'aspiration de votre Sim entre les épisodes, choisissez **CHANGER DE VÊTEMENTS** à partir du menu du bureau puis accédez aux écrans des aspirations.

S'évanouir

Quelques événements peuvent faire perdre connaissance à votre Sim. Les Sims peuvent s'évanouir lorsqu'ils sont trop près de flammes ou s'ils reçoivent un choc électrique. Si votre Sim s'évanouit, il se réveille dans le bureau et récupère.

CONVERSATIONS

Parlez aux autres Sims pour améliorer les relations de votre Sim avec ces gens. Si votre Sim remplit l'icône au-dessus de la tête de l'autre Sim, il remporte la bataille sociale et sa relation avec ce Sim augmente d'un niveau sur la voie sociale sélectionnée (amicale, romantique, intimidante).

Appuyez sur le bouton **L** pour envoyer la main à un autre Sim lorsqu'il est à proximité.

Quoi de neuf?

Demander à un autre Sim à quoi pense-t-il.

Conversation amicale

Entendez-vous assez bien avec un Sim pour vous en faire un ami.

Conversation romantique

Charmez le Sim qui vous plaît pour voir si vous pouvez devenir plus que des amis.

Conversation intimidante

Prouvez que vous êtes dur pour remettre un Sim à sa place. Si les choses se corsent beaucoup, il deviendra peut-être un ennemi.

Donner l'objet

Le bon cadeau peut non seulement influencer l'humeur d'un autre Sim mais également transformer ce Sim en meilleur ami, âme sœur ou pire ennemi.

Actions sociales — Les options offertes à votre Sim dans le cadre de cette conversation

Écran des conversations

Indicateur de performance



Icône au-dessus de la tête de l'autre Sim

Sim avec lequel discute votre Sim

- Lorsqu'il se remplit, la relation de votre Sim avec ce Sim augmente dans le sens social initié (amical, romantique ou intimidant). Votre Sim ne peut maintenir qu'un seul type de relation avec un Sim à la fois.

Certaines options de conversation peuvent embarrasser énormément votre Sim si tout ne se passe pas comme il le veut. Celles-ci sont indiquées par un X rouge. Si votre Sim utilise une de ces options et se fait humilier, l'option devient inaccessible pendant 12 heures.

DÉCOUVRIR LES SECRETS DE ZARBVILLE

Chaque Sim de Zarbville a un secret profond qu'il ne garde que pour lui. En vous rapprochant des Sims et en grimpant l'échelle des interactions sociales, vous créez une confiance et les Sims peuvent s'ouvrir à vous. Explorez partout, vous serez surpris de ce que vous pourrez trouver.

FAITES DES SIMFLOUZ!

Il existe différentes façons d'augmenter la richesse personnelle de votre Sim. Vendez des objets de collection, jouez à des mini-jeux, vendez des objets au prêteur sur gages ou colportez des biens durant les annonces.

RAMASSER DES OBJETS

Ramassez des objets de collection puis échangez-les à la centrale nucléaire contre des Simflouz. Les canettes de cola Glou-glou, les cloches de vache, les déchets nucléaires et les pièces de vaisseau vous rapportent tous de l'argent. Alors examinez vos alentours pour trouver ces objets de valeur.

MINI-JEUX PAYANTS

Votre Sim peut également obtenir des Simflouz en jouant à des mini-jeux. Il existe cinq mini-jeux et deux annonces publicitaires que votre Sim peut jouer pour mettre de l'argent dans ses poches.

Bigfoot aime le poulet

Nourrissez le difficile Bigfoot en lui donnant la bonne combinaison de poulets de couleur afin d'obtenir des l'argent.



Nettoyage à la ferme

Fouillez à travers le pâturage et ramassez le plus grand nombre de déchets (pensez déchet organique...) possible.



Canyon en folie

Accélérez et utilisez vos ailes intelligemment. La vitesse n'est pas aussi importante que le fait de sauter plus haut et loin que les autres. Le saut le plus loin rapporte le plus grand nombre de Simflouz.



Atelier de démontage

Saisissez des pièces du convoyeur et triezy-les correctement. Votre paie sera basée sur le plus petit nombre de pièces triés dans une catégorie; donc, ne négligez aucune des pièces.



Cartes pirates

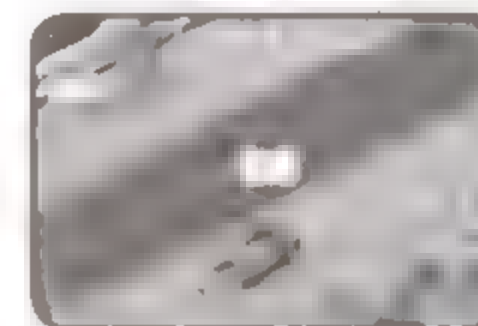
Jouez bien vos cartes pour envoyer les pirates marcher sur la planche. Jouez trois cartes identiques pour envoyer le pirate dans l'eau.



MINI-JEUX D'ANNONCES PUBLICITAIRES

Voiture à l'essai

Annoncez la nouvelle Rapido Italiano stylisée! C'est à votre de Sim de faire valoir cette voiture. Lorsque certaines caractéristiques sont annoncées, vous vous méritez des points en démontrant ces caractéristiques.



Pub de cola Glou-glou

Votre Sim doit s'enfuir de la mascotte Glou-glou avec un cola à la main. Durant votre course, la pression augmente dans la canette. Prenez des gorgées pour diminuer la pression. Si la pression monte trop haut, la canette explose et vous êtes pris. Attention aux barils de canettes qui peuvent vous faire trébucher.



TRUCS ET ASTUCES

Missions

Lorsque vous faites de courses pour d'autres Sims, vous augmentez votre classement et vos actes ont plus de chances d'influencer les autres Sims en question au cours des 24 heures qui suivent. Mais soyez prudent; si vous échouez la mission, les Sims en question seront déçus et répondront mal au avances sociales de votre Sim.

Envoyer la main

Vous vous demandez à qui parler? Envoyez la main (appuyer sur le bouton **L**) aux autres Sims de la ville. S'ils ont des informations à partager concernant le scénario, un point d'exclamation apparaît au-dessus de leur tête lorsqu'ils vous renvoient la main.

Objectifs cachés

Chaque épisode contient un objectif caché. Accordez une attention particulière aux indices des Sims pour trouver votre objectif caché.

MODE LIAISON 2 JOUEURS

Vous pouvez jouer avec un ami en liant vos appareils Game Boy Advance.

Sélectionnez MINI-JEUX à partir du menu principal pour commencer une partie en mode liaison 2 joueurs. Si aucun autre joueur n'est détecté, un message apparaît vous indiquant l'attente de connexion. Assurez-vous qu'un câble Game Boy[®] Advance Game Link[®] est connecté aux deux appareils.

En vous liant à un autre appareil, vous déverrouillez de nouveaux épisodes!

Mini-jeux

Trois des mini-jeux, Nettoyage à la ferme, Cartes pirates et Canyon en folie peuvent compter deux joueurs. Liez votre appareil à celui d'un ami pour jouer un contre un. Voir *Mini-jeux payants*, p. 34 pour plus de détails.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si le défaut du produit résulte d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresse ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Message enregistré portant sur la garantie : (650) 628-1900

Informations sur la garantie de EA

Base de connaissances d'auto-assistance en ligne et courriel – Vous pouvez accéder à notre site d'auto-assistance en ligne et parcourir notre base de connaissances élaborée ou soumettre une question au service des garanties :

fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Message enregistré portant sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

(650) 628-1900

Adresse postale du service de garantie de EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au (650) 628-4322, entre 8h00 et 18h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.

P.O. Box 432

Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 181

Chertsey, KT16 0YL, UK

Téléphone : (0870) 243-2435.

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo de EA, The Sims, Maxis et le logo de Maxis sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. EA^{MD} et Maxis^{MD} sont des marques de Electronic Arts^{MD}.

Renseignements légaux importants

La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Le présent jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils de copie non autorisés, ni des accessoires non agréés. L'utilisation de tels appareils annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou partenaire agréé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou pertes causés par l'utilisation de tels appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil empêchait le jeu de fonctionner, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et reprenez normalement le cours de votre partie. Si votre jeu cesse de fonctionner malgré la non utilisation d'un tel appareil, veuillez contacter le Service d'assistance technique ou le Service à la clientèle de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent mode d'emploi et tout autre document imprimé accompagnant le présent jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/Preuve d'achat

The Sims 2

1513005



ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1513005
PRINTED IN U.S.A